

I. DATOS GENERALES

Institución	Corporación Educativa TFL (Translating For Learn Program)
Programa	Formación Continua y Especialización Docente
Curso	Informática Aplicada a la Educación
Dirigido a	Docentes y estudiantes de educación de todos los niveles y áreas.
Modalidad	Virtual
Duración	2 meses
Horas académicas	120 horas
Horas en vivo (sincrónicas)	24 horas
Horas de trabajo autónomo	96 horas
Sesiones en vivo	8 sesiones
Frecuencia	1 vez por semana
Duración por sesión	3 horas

Directora General	CARMEN LUZ SURICHAQUI PONCE
Coordinadora Académica	KAREN CHUMBIMUNE PEREZ
Docente Responsable	MARCOS ANYOSA CASTRO

DISTRIBUCIÓN DE HORAS

ACTIVIDAD	HORAS
Clases virtuales en vivo	24
Actividades prácticas guiadas	30
Desarrollo del proyecto final	25
Investigación y curación de contenidos	20
Trabajo colaborativo y foros	11
TOTAL	120

II. FUNDAMENTACIÓN

La transformación digital ha generado nuevas oportunidades para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso estratégico de herramientas tecnológicas e inteligencia artificial. Este curso responde a la necesidad de desarrollar competencias digitales que permitan al docente diagnosticar necesidades, investigar, diseñar recursos innovadores y aplicar tecnologías emergentes para mejorar la calidad educativa.

El presente curso busca fortalecer dichas competencias mediante experiencias prácticas orientadas a la resolución de problemas educativos reales, integrando herramientas digitales, plataformas colaborativas e inteligencia artificial aplicada a la educación.

III. COMPETENCIA GENERAL

Utiliza herramientas digitales e inteligencia artificial para diseñar soluciones educativas innovadoras que contribuyan a la mejora de los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación en diversos contextos educativos.

IV. RESULTADO GENERAL DEL CURSO

Al finalizar el curso, el participante diseña e implementa un Proyecto de Innovación Educativa utilizando herramientas digitales e inteligencia artificial, integrando procesos de diagnóstico, investigación, gamificación y creación de recursos educativos interactivos para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje.

V. PERFIL DE EGRESO

- ✓ Identifica necesidades educativas mediante herramientas digitales.
- ✓ Diseña instrumentos de recolección de información.
- ✓ Utiliza IA para la investigación educativa.
- ✓ Aplica herramientas de gamificación en entornos de aprendizaje.
- ✓ Crea materiales educativos digitales innovadores.
- ✓ Elabora recursos interactivos usando plataformas tecnológicas.
- ✓ Diseña proyectos de innovación educativa apoyados por IA.

VI. ESTRUCTURA CURRICULAR

MÓDULOS	RESULTADO DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS PRINCIPALES	HORAS			EVIDENCIA / PRODUCTO
			En vivo	Autónomas	Total	
01 I. DIAGNÓSTICO Y ANÁLISIS DE NECESIDADES EDUCATIVAS CON IA	Identifica problemáticas educativas mediante herramientas digitales y técnicas de análisis de necesidades.	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnóstico educativo • Identificación de problemas de aprendizaje • Simulación de contextos educativos • Google Forms para recolección de datos • Gemini Gems para análisis educativo • Diseño de instrumentos digitales • Interpretación de resultados 	6	24	30	Diagnóstico educativo sustentado y cuestionario digital aplicado.
02 II. INVESTIGACIÓN Y CURACIÓN DE INFORMACIÓN ACADÉMICA CON IA	Utiliza herramientas de inteligencia artificial para localizar, analizar y organizar información académica relevante.	<ul style="list-style-type: none"> • Búsqueda de evidencia científica • Curación digital de contenidos • Consensus • NotebookLM • Construcción del marco conceptual • Elaboración de antecedentes • Organización de información académica 	6	24	30	Marco teórico y sustento académico del proyecto.
03 III. GAMIFICACIÓN Y HERRAMIENTAS INTERACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE	Diseña experiencias de aprendizaje utilizando herramientas de gamificación y participación activa.	<ul style="list-style-type: none"> • Padlet • Arcade Padlet • Chalkie IA • Kahoot • Wayground • Estrategias de motivación • Aprendizaje basado en juegos 	6	24	30	Recurso gamificado aplicado a una necesidad educativa real.
04 IV. DISEÑO Y DESARROLLO DE RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES	Desarrolla materiales educativos digitales e interactivos aplicando herramientas tecnológicas innovadoras.	<ul style="list-style-type: none"> • Gamma • Diseño de presentaciones inteligentes • Introducción a CodePen • Creación de recursos interactivos • Integración de IA en materiales educativos • Elaboración de portafolios digitales 	6	24	30	Material educativo digital y recurso interactivo funcional.
TOTAL DE HORAS			24	96	120	

VII. PRODUCTO FINAL ACREDITABLE

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El proyecto debe integrar:

- Diagnóstico de una problemática educativa
- Instrumento digital de recolección de datos
- Sustento teórico desarrollado con IA
- Recurso gamificado para el aprendizaje
- Material educativo profesional en Gamma
- Recurso interactivo en CodePen
- Portafolio digital final
- Presentación y socialización del proyecto.